SPACE MARINES

DER STÄHLERNE KAISER

SOFTWARE 2000
Programmiert auf gute Unterhaltung.

VIREN-WARNUNG

Das von uns gelieferte Spiel **„SPACE MARINES“** ist garantiert frei von Viren.

Software 2000 erkennt keine Gewährleistungs-Forderungen an, wenn das Programm oder Daten des Programmes ganz oder in Teilen durch die Einwirkung eines Viren-Programmes oder durch den Einsatz eines Viren-Protektors oder eines ähnlichen Tool-Programmes zerstört oder verändert wurden.

© 1995 Software 2000, 23701 Eutin
Alle Rechte vorbehalten, Wiedergabe, auch auszugsweise, nur mit ausdrücklicher Genehmigung durch Software 2000.

INHALT

Story	8
Das Spielprinzip	18
Die Spielsteuerung	19
Die Spielmodi	19
Die Spielphasen	20
Der Energiehaushalt	21
Die Levelkarte	21
Die Installationen	22
Der Kauf von Einheiten	23
Die Fahrzeuge	23
Die Aliens	24
Die Spielkonditionen	24
Spielstart	25
Die Charaktere	26
Der Einstiegsschirm	27
Im Spiel	28
Das Optionsmenü	29
Das Aktionsmenü I	30
Der Einkaufsschirm	30
Das Aktionsmenü II	31
Die Planeten-Info	32
Konfiguration & Installation	4
Soundinstallation	6
Programmstart	6
Netzwerkoption	6
Registrierung & Hotline	7
Credits	34
Tastaturübersicht	39

KONFIGURATION (PC)

Damit **SPACE MARINES** auf Ihrem PC problemlos läuft, sollte folgendes an Ausstattung vorhanden sein:

- 486/33 oder höher
- Festplatte
- Mindestens 8 MB ram
- SVGA-Grafikkarte (Farbe) mit VESA-kompatiblem Treiber
- Maus inklusive Maustreiber (Microsoft-kompatibel)
- MS-DOS 5.0 oder höher
- CD-ROM Laufwerk
- Soundblaster-Karte, kompatible oder General-Midi

INSTALLATION von CD-ROM (PC)

Starten Sie Ihren Computer wie gewohnt. Bitte beachten Sie, daß Sie Ihren CD-ROM Treiber und auch den Microsoft CD-Treiber MSCDEX installiert haben. Legen Sie jetzt bitte die **SPACE MARINES-CD** in Ihr CD-Rom Laufwerk ein. Wechseln Sie jetzt auf das CD-Laufwerk in dem Sie z.B. D: (RETURN) eingeben. Sie befinden sich jetzt auf der obersten Ebene der CD. Geben Sie jetzt INSTALL (RETURN) ein.

Es erscheint jetzt ein Installationsbildschirm auf dem Sie folgende Möglichkeiten haben:

Maximale Installation

Für die maximale Installation benötigen Sie eine freie Speicherkapazität von 30 MB.

MITTLERE INSTALLATION:

Für die mittlere Installation benötigen Sie eine freie Speicherkapazität von 20 MB.

MINIMALE INSTALLATION:

Für die minimale Installation benötigen Sie eine freie Speicherkapazität von 10 MB.

Wenn Sie sich jetzt für eine Installationsart entschieden haben (entweder Maximal, MIttel oder Minimal), erscheint ein Fenster, in dem Sie die Zielfestplatte auswählen können. Hinter den verschiedenen Festplattenpartitionen sehen Sie gleichzeitig die verfügbare Kapazität. Wählen Sie eine Partition aus, auf der genügend Platz für die von Ihnen gewünschte Installation ist.

Sollten Sie bei der Auswahl einen Fehler machen, wird das Programm Sie darauf hinweisen. Anschließend erscheint ein Fenster, in dem Sie den Pfad eingeben können, wo Sie das Spiel nachher finden. Voreingestellt ist „C:\SMARINES\".

Drücken Sie einfach Return, um den Pfad zu übernehmen. Sollten Sie einen anderen Pfad wünschen, z.B. „C:\SPIELE\SMARINES\", so geben Sie ihn hier ein. Das Programm beginnt jetzt automatisch den Kopiervorgang.

README.TXT ANZEIGEN:

Dieser Menüpunkt zeigt Ihnen die Datei Readme.txt. Sie enthält letzte Änderungen zum Programm und zum Handbuch.

VERSIONSNUMMER ANZEIGEN:

Dieser Menüpunkt zeigt die aktuelle Versionsnummer an.

SOUNDINSTALLATION

Nach erfolgreicher Installation von **SPACE MARINES** können Sie mit dem Programm 'SETSOUND' Ihre Soundkarte konfigurieren. Das Programm ist selbsterklärend und hat eine Option zur Autoerkennung.

PROGRAMMSTART VON CD-ROM (PC)

Der Installationsvorgang ist jetzt abgeschlossen. Wechseln Sie jetzt in das Verzeichnis, wo Sie das Spiel **SPACE MARINES** installiert haben:

z.B. „C:\SMARINES" oder „C:\SPIELE\SMARINES".

Geben Sie jetzt SMARINES (RETURN) ein. Das Programm wird jetzt automatisch gestartet. Beachten Sie bitte, daß Sie bei einem Programmstart immer die **SPACE MARINES** CD-ROM in Ihrem CD-ROM-Laufwerk eingelegt haben.

Nach dem Programmstart läuft ein aufwendiger Introfilm. Sie können während des gesamten Films durch Drücken der linken Maustaste zwischen Vollscreen und Kleinem Screen umschalten.

NETZWERKOPTION

Für registrierte Kunden bieten wir eine SPACE MARINES-Netzwerkoption an. Mit dieser Option kann man mit bis zu vier Spielern in einem Netzwerk SPACE MARINES spielen. Unterstützt wird jedes Netzwerk mit IPX-Protokoll (z.B. Novell).

HINWEIS: Die Space Marines-Netzwerkoption ist ab Januar 1996 verfügbar und kann nur mit dem beiliegenden Bestellschein bestellt werden.

REGISTRIERUNG UND „HOTLINE“

Diesem Handbuch liegt eine Registrierungskarte bei. Nur mit dieser können Sie sich als **SPACE MARINES** Kunde registrieren lassen und nur als solcher den Support von SOFTWARE 2000 nutzen.

WICHTIG:

Notieren Sie sich Ihre persönliche Registrier-Nummer. Schicken Sie unbedingt die Registrierungskarte sofort nach dem Kauf an uns zurück. Nur dann können wir Ihnen bei Problemen weiterhelfen und nur dann haben Sie die Möglichkeit, unseren Hotline-Service zu nutzen, der Ihnen gerne Tips und Hilfen bietet.

Ist die CD in der Spielepackung defekt, dann schicken Sie diese (und sonst nichts) in einem geeigneten Umschlag an:

SOFTWARE 2000
STICHWORT: „UMTAUSCH Space Marines“
POSTFACH 110
23691 EUTIN

Eventuell mitgeschickte Verpackungen/Handbücher erschweren uns die Arbeit und verzögern so die Bearbeitung.

Bei Problemen mit Ihrem Computersystem geben Sie bitte eine genaue Beschreibung der Konfiguration (Betriebssystem, Rechner-Typ, Peripherie, etc.) und des Fehlers dazu an.

Nur registrierte Kunden können unsere Telefon-Hotline nutzen. Sie erreichen uns

MONTAGS BIS FREITAGS
TEL: 0 52 41 - 98 60 10
IN DER ZEIT VON 11 - 13 UHR UND 14 - 18 UHR.

STORY

Die Anfänge des dritten Jahrtausends auf der Erde waren nicht die erhofften, goldenen Jahre der totalen Beherrschung von Natur und Technik geworden - so, wie sie von den Science-Fiction Autoren des 20. Jahrhunderts in den schillerndsten Farben geschildert worden waren - sondern eine Zeit der Probleme ohne erkennbaren Ausweg.

Unkontrollierte Überbevölkerung, drastische Rohstoffverknappung, verheerende Seuchen, blutigen Kleinkriege und ein sprunghafter Anstieg negativer Mutationen prägten schon bald den irdischen Alltag.

Die Staaten existierten in ihren autonomen Grenzen fast nur noch auf dem Papier. Die Demokratie lag irgendwo auf einem der Schlachtfelder verscharrt, welche die Kämpfe zwischen rivalisierenden ethnischen, kriminellen und religiösen Gruppen gleichsam Pockennarben in dem geschundenen Antlitz der Erde hinterlassen hatten. Auf einem scheinbar rettungslos dem Untergang geweihten Planeten, auf dem Umweltkatastrophen, politische Kleingeisterei und die Diktatur der Banken den Alltag gestalteten, machten die Menschen mehr und mehr ihre eigenen Gesetze - die Gesetze der Straße. Das Faustrecht regierte dort, wo nicht genug Geld für die Käuflichkeit von Polizeischutz und Behörden-Protektion vorhanden war.

Die 23 Weisen, der wissenschaftliche Beirat der UOFN (Union of Federal Nations), führten dieses Problem, einer jahrelangen, sorgfältig durchgeführten Studie zufolge, auf eine einzige Ursache zurück: die Ängste der Menschen vor der Zukunft.

Um diesem Problem Herr zu werden, beschloß man in den Chef-Etagen der W&W (Weltpolitik & Wirtschaft) etwas vollständig Neuartiges: ein Auslagern in neue, weit entfernte Kolonien. Mit Hochdruck wurden daher die Raumfahrtprogramme vorangetrieben, um den

Massentransport von Menschen auf andere Himmelskörper in nächster Zukunft zu ermöglichen. Es gab eine recht ausgereifte Technologie zum Bau großer Raumstationen und riesiger Transportschiffe. Allerdings hatten diese den Nachteil, daß ihre einzige Funktion bislang in der Beschaffung von Rohstoffen bestand. Denn dazu genügten 'intelligente' Schürfroboter ohne strahlengeschützte Innenräume, aufwendige Druckkabinen und teure Lebenserhaltungssysteme. Vor allem aber spielte die Zeit eine nur untergeordnete Rolle. Ohne einen überlichtschnellen Antrieb war die bemannte Raumfahrt zu anderen Sonnensystemen weiterhin eine Utopie. Denn selbst die am nächsten stehenden Sonnen, die solarähnliche Alpha-Centauri Doppelsonne und ihr kleinerer Umläufer Proxima Centauri, waren etwa 4,3 Lichtjahre entfernt. Für diese Strecke benötigten die bislang eingesetzten Photonen- und Antimaterie-Antriebe selbst bei voller Leistung knapp 11 Jahre Flugzeit.

Der Durchbruch gelang in der Mitte des 21. Jahrhunderts. Professor Dr. J. Wideline, seines Zeichens Mitarbeiter am eurasischen Forschungszentrum für Antriebstechnologie in Stockholm. Er entdeckte die Möglichkeit, daß Magnetfelder bestimmter Ausrichtung und Feldstärke 'Schlupflöcher' in der normalen, einstein'schen Raum-Zeit-Krümmung schufen. Durch diese Schleusen in eine andere Dimension konnte die Zeitdauer der Reise zu einem weit entfernten Punkt von Jahren auf wenige Tage oder Wochen verkürzt werden. Im Endeffekt hatten die Science-Fiction-Phantasten also doch recht behalten.

In nur zwei Generationen konnte der erste Prototyp bis zur Serienreife weiterentwickelt werden und ein Pilotprojekt brachte die ersten Weltraumsiedler in das 26 Lichtjahre entfernte Riesensystem der Sonne Wega. Dort, auf dem 6. Planeten mit dem Namen **'REDEYE 6'** faßte die Menschheit zum ersten mal in ihrer Geschichte Fuß auf einem anderen Himmelskörper. Von diesem Erfolg beflü-

gelt wurde eine multinationale Gesellschaft gegründet, die **'Space Colonisation Unlimited'** welche die Auswanderung auf andere Planeten organisierte. Den Transport führte eine 100%-ige Tochter der SCU, die 'Planet-Transit-Association' durch.

Durch eine unterschwellige Propaganda gesteuert brach so etwas wie ein Goldrausch aus, der die Menschen nur allzu bereitwillig ihre alte Heimat aufgeben und die Reise in die Weiten des Alls antreten ließ. Nach etwa 200 Jahren war die Erdbevölkerung auf rund 3,5 Milliarden Menschen gesunken und mehrere hundert Planeten besiedelt worden.

Anscheinend war der Plan des Weltrates aufgegangen, denn die Erde konnte mit den erwirtschafteten Reichtümern aus ihren Kolonien zu einem Paradies rekultiviert werden. Aber wie die meisten schönen Geschichten, so hat auch diese einen Haken, der den Siedlern allerdings erst mit der Zeit dämmerte.

Denn was sie nicht wußten, war die Tatsache, daß schon bei der ersten Weltraum-Besiedlung vom Sicherheitsrat der Weltregierung eine perfekte Kontrolle der Kolonien durch den Zentralplaneten Erde angestrebt wurde. Vordergründig wurde dazu argumentiert, daß die gigantischen Investitionen geschützt werden müßten. Die wahre Ursache war jedoch die Angst, daß die Erde ihre zentrale Machtposition eines schönen Tages an irgendwelche emporgekommenen Kolonisten verlieren könnte.

Ohne Wissen der Siedler wurden daher die zur Verfügung gestellten, zentralen Computersysteme mit einer Fernschaltung versehen. Diese konnte mittels eines überlichtschnellen Wideline-Funkimpulses, ausgelöst vom Sicherheitsausschuß des Zentralrates, das den Menschen dienende Neuronale Rechennetz in eine totale Überwachungsmaschine verwandeln. Für diesen Fall war eine versteckte Datenbank als Erinnerungsspeicher vorhanden, die eine Lenkung der Siedlung im Sinne der

Verantwortlichen sicherstellen sollte. Die Systeme wurden von Anfang an so konzipiert, daß sie die gesamte interstellare Kommunikation, den Abbau und die Verarbeitung der Bodenschätze sowie die Fabriken und die planetaren Verteidigungsanlagen koordinierten. Dies alles geschah scheinbar ausschließlich zum Nutzen und zur Sicherheit der Siedler.

Die Erde, nach einigen Generationen bereits vollkommen abhängig von Rohstofflieferungen aus ihren Kolonien, entwickelte sich im Laufe der Jahrhunderte immer mehr zur zentralistischen Diktatur, die durch ständig steigende Abgabeforderungen die reichen Sternensysteme ausbeutete und die ärmeren durch Schuldverpflichtungen in eine Abhängigkeit ohne Aussicht auf eine eigenständige Zukunft trieb.

Das Streben nach Freiheit, ein unbändiger Trieb im Herzen der Menschen, brachte neben immer lauter werdenden Rufen nach Loslösung vom Zentralgestirn Erde auch die Bildung von Interessenverbänden. Diese, anfänglich im Geheimen operierenden, rein politischen Gebilde begannen mit der Zeit das solare System zu boykottieren. In der nun folgenden Eskalation des Systems Drohung-Gegendrohung wurde durch einen Verrat historischen Ausmaßes die Existenz der Notschaltungen in den Zentraleinheiten der Großcomputer bekannt. Der hohe Geheimrat Nelson B. Jennings persönlich war es, der in einem offenen Hyperspruch am 20. 9. 2549 alle Kolonien darüber in Kenntnis setzte.

Die Folge war, daß in allen Systemen im Stillen fieberhaft nach einem Ausweg gesucht wurde und der Zentralrat bei Androhung der Aktivierung dieser Schaltung verbot, danach zu suchen. In der Tat waren die besiedelten Planeten so sehr von ihren Steuerungssystemen abhängig, daß eine Abschaltung nicht in Frage kam. Parallel ein neues System hochzuziehen dauerte aber viele Jahre - eine Zeit, die keiner in dieser Situation hatte. Auf einigen

wenig technisierten, rohstoffautarken Agrarplaneten sprengten die Separatisten, wie sie sich selbst nannten, die Computer. Strafexpeditionen waren die Folge, bei denen die Raumverbände der Erde schwere Verwüstungen auf den abtrünnigen Welten anrichteten. Im Gegenzug kam es zur Lieferung von verseuchten Nahrungsmitteln, deren Ziel die Vernichtung der inzwischen gigantischen Vorratslager auf den Welten des solaren Systems war.

Jetzt sahen sich die Machthaber in ihren Grundfesten derartig bedroht, daß die **'Falken'** in der Regierung die Oberhand gewannen und schließlich am 3. 11. 2603 der kodierte Hyperspruch das Damoklesschwert über den Häuptern der Siedlungswelten zum Fall brachte.

Die Folgen waren fürchterlich. 97% der zum Leben erweckten Robotherrscher meldeten sich zunächst wie geplant und übernahmen alle Steuerfunktionen, die restlichen 3% brachen unter der Belastung der Datenflut zusammen. Die Aufständischen hatten gegen die Militärmaschinerien der Computergehirne kaum eine Chance und wurden schnell in den Untergrund abgedrängt. Damit kontrollierte die irdische Zentralregierung auf einen Schlag rund dreihundert Welten und die Rebellen waren entmachtet.

Aber nach einiger Zeit zeigte sich ein Effekt, den niemand erwartet hatte: die Rechner entwickelten ein Eigenleben. Grund dafür war die einige hundert Jahre alte Programmierung, die den mittlerweile gigantischen Rechenkapazitäten in keiner Weise mehr gerecht wurde. Da die neuen Computergenerationen, Hybrid-Kaltkatalyse-Einheiten mit ähnlicher Leistungsfähigkeit wie ein menschliches Gehirn, in Fällen eines ungenügenden Programmes oder veränderten Datenbasis aufgrund ihrer künstlichen Intelligenz Programme selber veränderten, kam es zu einer unvorhergesehenen, katastrophalen Entwicklung.

Schon nach kurzer Zeit brachen die routinemäßige

Kommunikation mit den Robotregenten ab. Niemand hatte eine Ahnung, was auf den Planeten vor sich ging. Die Stille im Weltall brachte eine Ernüchterung in den Reihen des Zentralrates mit sich, die mit der Zeit in eine Katerstimmung und schließlich in eine wahre Phobie umschlug. Zwar hatte die Notschaltung auch aus allen Dateien die Koordinaten der Erde gelöscht, aber die Entwicklung hatte gezeigt, daß nichts seinen geplanten Weg ging. Stand etwa ein Angriff bevor? Hatten die Roboter etwa einen Plan geschmiedet, die einzige nicht in ihrer Gewalt befindliche Welt anzugreifen? Und wer zum Teufel waren die Sneakers? Von letzteren erfuhr die Erde nur durch einen scheinbaren Zufall.

Am 14. 5. 2634 drang ein einzelner, verstümmelter Funkspruch aus dem nahen Wega-System in die Horchantennen der irdischen Relaisstationen auf Pluto-Außenbasis. Hier ein Auszug aus der sich periodisch wiederholenden Durchsage des leistungsschwachen Notsenders: **„ .. Hilfe ... kaum noch ..... Maschinen sind ... überall ! .... dies ..... nicht genug ... , sind ..... Sneakers ..... gelandet .... eilt Euch, ... Rettung zu spät ..... —— ....alle, die .... empfangen .... Gefahr ! "**

Wurde diesem Inhalt zunächst wenig Bedeutung beigemessen, kam es in der Folge jedoch noch mehrfach zu ähnlich lautenden Hilferufen. Und immer wieder wurde von zwei Bedrohungen gesprochen - den Robots und den **'Sneakers'**, wie man jene unbekannte Bedrohung aus den Tiefen des Alls getauft hatte.

Nur mit Mühe konnte der Ausbruch einer Panik vermieden werden. Durch die gigantischen Vorräte an Erzen, Mineralen und Lebensmitteln bestand zumindest keine unmittelbare Gefahr für die Bewohner des Sonnensystems. Makabererweise war die überwiegende Zahl Großraumschiffe, die ebenfalls mit den als unfehlbar geltenden Robotkommandanten ausgerüstet worden war;

kurz zuvor ohne Vorankündigung im hyperdimensionalen Sprungraum verschwunden. Somit blieb ein nahezu ungeschütztes solares System zurück, dessen Bewohner innerhalb kurzer Zeit die Schrecken eines Sturzes aus der Arroganz der Allmacht in die Angst der Hilflosigkeit durchmachten.

Unter diesem Leidensdruck legten die Menschen die bisherige Politik der Expansion zu jedem Preis zu den Akten und es kam eine Phase kulturell-politischer Erneuerung.

Nach langwierigen Diskussionen über die Art und Weise, wie eine vorsichtige Erkundung der näheren Umgebung stattfinden solle, entschloß man sich, spezielle Kommandos auszurüsten. Diese sollten mit neukonstruierten Spezialschiffen und einer besonderen Ausrüstung ehemalige Kolonialplaneten anfliegen, wenn irgend möglich unerkannt landen und als eine Art 5. Kolonne zunächst die Lage erkunden. Eventuell vorhandene Untergrundkräfte sollten ausgerüstet und zur Revolte gegen die Robots geführt werden. Als Belohnung winkte allen derart befreiten Planeten die unmittelbare Eigenständigkeit und Kooperationsverträge mit der Erde.

Der eigentliche Hintergrund stellte jedoch der geheime Auftrag zur Erkundung der ominösen 'Sneakers' dar, hinter denen das zentrale irdische Rechengehirn mit einer Wahrscheinlichkeit von 61,3 % außerirdische, nichtmenschliche Intelligenzen vermutete.

Am 1.1.2698 war es dann soweit: das erste Schiff der neuen Explorator-Reihe mit dem Namen „Retaliator" und einer Einheit der speziell zu diesem Zweck gegründeten Space Marines brach zum Planeten REDEYE 6 im nahegelegenen System der Wega auf, der ältesten aller Weltraum-Siedlungen. Das Kommando hatte Major Ronald „D.J." Torrance, der von drei weiteren Offizieren des Corps, einem weiblichen Verbindungsoffizier zwischen dem obersten Verteidigungsrat und der Kolonialverwaltung, Colonel Terry O'Shaunessy, und 120 Androiden einer

neuen Experimentalbaureihe begleitet wurde. Darüber hinaus waren an Bord des Schiffes komplette Formenergie-Fabrikationseinrichtungen für eine Serienproduktion aller wichtigen Waffensysteme der konventionellen Rüstungstechnologie der letzten 10 Jahrhunderte, sowie aller technischen Versorgungseinrichtungen und Gerätschaften. Diese hypermoderne Anlage besteht in ihrem Kern aus einem Hochleistungs-Fusionsreaktor und einer computergesteuerten Molekularmatrizen-Konstruktionsanlage, die aus den billigsten Rohstoffen wie Silikaten und Metallverbindungen (z.B. Bauxit oder Ferrit) durch interferierende Fusions-Spaltungs-Katalyse alle bekannten Werkstoffe und Verbindungen synthetisieren kann - mit Ausnahme lebensfähiger, sich selbst weiterpflanzender Biomassen.

Doch weder Captain Torrance noch der offiziellen Einsatzleitung war bekannt, daß sie bei der Einsatzbesprechung im Hauptquartier der Raumlande-Division noch nicht einmal die halbe Wahrheit erfahren hatten.

Zum einen hatten Geheimdienst-Spezialisten den Navigationscomputer der " Retaliator" so manipuliert, daß er samt der dazugehörigen Datenbank unmittelbar nach der Landung mit Hilfe einer Thermal-Sprengladung zu einem Klumpen nutzlosen Metalls zusammenschmelzen würde, zum anderen sollte zur gleichen Zeit auch der Antrieb des Schiffes durch einen energetischen Kurzschluß unbrauchbar werden. Damit sollten im Falle eines Versagens der Space-Marines mehrere Fliegen mit einer Klappe geschlagen werden: keinem der vermuteten Gegnern (Roboter, Sneakers und eventuell rachesüchtigen Siedlern) war die Möglichkeit gegeben, die Erde zu lokalisieren und anzugreifen; niemandem wurde unabsichtlich ein Transportmittel für eine mögliche Attacke in die Hände gespielt.

Der terrestrische Geheimdienst, Sektion Raum-Abwehr;

der diese Entscheidung zu verantworten hatte, hielt es für besser, die **SPACE-MARINES** nicht über den 'Einweg-Charakter' ihrer Mission zu unterrichten. Vielmehr sollte das Unbrauchbarwerden des Schiffes im Rahmen eines mißglückten Landemanövers wie ein Unfall aussehen.

Psychologen erhofften sich durch das Wegfallen der Rückzugsmöglichkeit einen Motivationsschub, welcher die Kampfkraft, der von einem eventuellen Rückzug abgeschnittenen **SPACE-MARINES** beträchtlich erhöhen würde. Es würde ein Einsatz ohne Netz und doppelten Boden sein, bei dem es keine Alternative gab, als zu gewinnen - es sei denn, der sichere Tod oder zumindest eine lebenslängliche Versklavung.

Alles schien aus der Sicht der Verantwortlichen in schönster Ordnung. Aber ein Zufall sollte bald den Stein in's rollen bringen, der als Lawine die Schicksale aller Menschen mit einem Schlag verändern würde.

Der Anfang dieser denkwürdigen Geschehnisse war eine Wette zwischen den Lieutenants Starkley und Stackpole über die Möglichkeiten der Formenergie-Anlage im Bezug auf Modifikationen neuester Technologie. Im Verlauf der Diskussion wollten sie die eingelagerten Produktionsmatrizen zu Rate ziehen, aber da waren keine neuartigen Waffensysteme im Systemspeicher. Der Verblüffung folgte schnell das Mißtrauen und eine Meldung bei Major Torrance. Bei einem derart sorgfältig geplanten Einsatz konnte es sich bei diesem Sachverhalt wohl kaum um eine solche Trivialität wie Nachlässigkeit oder gar Schlamperei handeln. Da mußte wesentlich mehr dahinterstecken.

Eine daraufhin angeordnete zweite Untersuchung führte zu dem gleichen Ergebnis: es war keinerlei Technologie der höchsten Entwicklungsstufe an Bord!

Da für die gesamte Flugzeit absolute Funkstille befohlen war, versuchte die Besatzung hinter die Ursachen dieses mysteriösen 'Versäumnisses' zu kommen. Eine Krisensitzung unter Leitung von Major Torrance

kam zu dem Schluß, daß die offiziellen Ziele des Einsatzes sich nicht mit den tatsächlichen Gegebenheiten in Übereinstimmung bringen ließen. Meuterei lag in der Luft! In diesem kritischen Moment enthüllte Colonel O'Shaunessy, daß sie als Geheimdienstoffizier per Alpha-Order die planmäßige Durchführung der Mission sicherzustellen hatte, falls es zu Schwierigkeiten kommen sollte.

Trotzdem führten die Space Marines unter der Tarnung notwendiger Systemkontrollen eine peinlich genaue Untersuchung der kritischen Schiffseinrichtungen durch und entdeckten die Manipulationen an den Triebwerken und dem Kartentank. Mit derart erschütternden Entdeckungen konfrontiert beschließt der Colonel, den Befehl über den Einsatz **'REDEYE 6'** wieder dem Major zu übertragen. Da sie ebenfalls nicht über alle Umstände in Kenntnis gesetzt wurde und daher auch im gleichen Boot wie die **MARINES** sitzt, packt sie mit ihrem Wissen über die Hintergründe der Mission aus. Alle fünf beschließen, die Manipulationen außer Kraft zu setzten und den Einsatz wie geplant anzugehen.

Alles weitere würde die Situation ergeben, die auf dem Planeten angetroffen würde. Um die technischen Möglichkeiten der Fabrikationsanlage trotz fehlender Unterlagen optimal nutzen zu können, wurde ein selbstlernendes Forschungsprogramm des Bordrechners so modifiziert und aktiviert. Dieses hatte die Aufgabe, durch Eingabe der technischen Daten im Kampf erbeuteter Robot-Einheiten zumindest deren technischen Stand zu analysieren und anschließend für eigene Produktionen zu verwerten. Die Zeit drängte, denn der Retaliator war kurz vor dem Eintritt in das Wega-System.

Mittlerweile waren sich Colonel und Major nähergekommen und eine zarte Beziehung bahnte sich an. Terry machte sich dabei einen Spaß daraus, Ronald vor den anderen Offizieren in Verlegenheit zu bringen. Nach dem Eintreffen im WEGA-System fand die passive Langstreckenortungen

brachten keinerlei Signale von der Oberfläche des Planeten. Daher wurde eine Aufklärungsmission mit einer der Landefähren beschlossen, die O'Shaunessy als Pilot vom Dienst durchführen sollte. Während des Anfluges an den Planeten REDEYE 6 kam es dann tatsächlich zur Ortung der erhofften Lebenszeichen - und zur Ortung der unheimlichen Gefahr aus den Tiefen der galaktischen Westside. Plötzlich gerät der Aufklärungsflug zu einem Tanz auf dem Vulkan: Terry wird abgeschossen und die Marines koppeln die Fabrikationsanlage 01 vom Mutterschiff ab, um O'Shaugnessy zurückzuholen - tot oder lebendig.

DAS SPIELPRINZIP

Space Marines ist ein Strategie-Adventure für eine bis vier Personen auf Basis der Hexagonalfeld-Technik nach dem klassischen Zug-um-Zug-Prinzip.

Jeder Spielstufe ist eine eigene Landkarte zugeordnet, deren topografische Gegebenheiten ein wesentlicher Bestandteil der strategischen Aufgabenstellung sind. Auf jedem Feld kann sich maximal eine Einheit aufhalten. Ausnahmen sind Installationen wie Reaktoren, Flugplätze, Häfen und die Zentrale sowie Transporteinheiten, in denen sich bis zu fünf Einheiten gleichzeitig befinden können.

Nachdem der Spieler alle Züge beendet hat muß er **'RUNDENENDE'** anwählen, damit der Gegner seine Spielzüge durchführen kann.

Auf jeder Landkarte sind zwischen zwei und vier Gegnergruppen unterwegs, die farblich durch die Kennungen voneinander zu unterscheiden sind.

DIE SPIELSTEUERUNG

Alle Funktionen der Bedieneroberflächen sind per Mausklick auf die jeweiligen Ikonen ausführbar. Hierfür gilt generell, daß die linke Maustaste einen Befehl bestätigt, die rechte ihn zurücksetzt.

DIE SPIELMODI

Es gibt zwei verschiedene Spielmodi, zwischen denen der Spieler beim Einstieg in **SPACE MARINES** auswählen kann.

A) DIE KAMPAGNE

Ein Spieler bekommt pro Level eine bestimmte Aufgabe gestellt. Die Reihenfolge der Level ist dabei vorgegeben.

Allerdings sind hierbei in Abhängigkeit der Spielstärke unterschiedliche Verzweigungen möglich. Gesteuert wird dies durch die Zeitachse, die eine Gesamtdauer eines Levels vorschlägt, bei deren Überschreitung eine andere (schwierigere) Landkarte nachfolgt, als wenn der Spieler innerhalb dieses Limits bleibt.

Alle für die Spielfortsetzung relevanten Dateien der Spielerpartei (Status und Zahl der Einheiten, erreichte Erfahrungswerte) werden mit in die Folge-Runde übernommen. Dadurch wird es dem Spieler ermöglicht sich seine eigene Armee zu Lande, zu Wasser und in der Luft zusammenzustellen.

Die jeweiligen Parteien sind durch die farbliche Kennung voneinander zu unterscheiden:

- **Blau:** der Spieler
- **Rot:** die Robotarmee I
- **Gelb:** die Rebellen
- **Grün:** die Robotarmee II

b) Standard

In diesem Modus kann jede einzelne Landkarte im Auswahlmenü in einem speziellen Menü ausgewählt werden. Zusätzliche Einstellmöglichkeiten lassen dem oder den Spieler(n) die Auswahl, welche der Truppen von Mitspielern und welche vom Computer gesteuert werden sollen.

So können einer bis maximal vier Spieler ohne Zeitlimit gegeneinander antreten. Hier erfolgt kein Übertrag von Einheiten oder Dateien in ein Folgespiel.

HINWEIS: Mit einem Upgrade dieses Programmes wird es auch die Möglichkeit geben, per Netzwerk teilzunehmen.

Die Spielphasen

Das Spiel verläuft in Runden, wobei jede einzelne zwei Stunden nach der REDEYE 6 - Zeitrechnung dauert. Dieser 22 Stunden irdischer Zeitrechnung dauernde Tag hat im Mittel 8 Nacht- und 14 Tag-Stunden. Während der Nachtstunden sinkt der Aufklärungsradius der Einheiten ohne besondere Nachtsichthilfen deutlich ab.

Ablaufschema einer Runde

Space Marines (blau) → RobotarmeeI (rot) → Rebellen (gelb) → RobotarmeeII (grün)

DER ENERGIEHAUSHALT

Die Parteien besitzen pro Zentrale einen Klein-Fusionsreaktor mit einer Basis-Leistung von 1000 MW Leistung, dessen Energie zunächst die einzige Versorgungsquelle der Gruppe ist. Um eine Feldüberlegenheit zu erreichen müssen weitere Reaktoren vom Gegner erobert und brachliegende (Kennung: weiß) aktiviert werden. Damit kann der Bedarf an Energie durch Reparatur, Ausrüstung, Herstellung usw. gestillt werden. Dazu wird zu Beginn jeder Runde die Summe der Leistungen aller Reaktoren gebildet, welche eine Spielerpartei kontrolliert, d.h. besetzt hält. Mit dieser Energiemenge müssen alle Handlungen, die Energie verbrauchen,bezahlt werden. (Einkauf, Reperatur, Betanken, Nachrüsten, Umrüsten).

WICHTIG: Für das **'ANSPAREN'** von Energie gibt es einen maximalen Wert von 20 000 MW.

DIE LEVELKARTE (OPERATIONSGEBIET)

In der Normalsicht wird die Landkarte aus der Vertikalen dargestellt. Je nach gewählter Einstellung (**'ALLES SICHTBAR'** bzw. **'REALE SICHT'**) sind dabei alle Einheiten und Installationen ständig zu sehen bzw. nur diejenigen, die innerhalb des Aufklärungsbereiches der eigenen Einheiten liegen.

Die Karte kann in drei verschiedenen Auflösungen dargestellt werden: 640 x 480, 800 x 600, 1024 x 768.

Jedes Hexagonalfeld auf den Levelkarten wirkt sich sowohl bei der Reichweite einer Bewegung, und dem Energieverbrauch bei der Bewegung als auch im Kampf auf die Angriffs- und Verteidigungswerte der Einheiten aus. Der Treibstoffverbrauch der Einheiten hängt ebenfalls von den überquerten Landschaftsfeldern ab.

Die Basiswerte der Einheiten für Angriff und Verteidigung werden von den Feldern, auf denen sie stehen, stark beeinflußt. Der für die Berechnung dieses Effektes zuständige Faktor wird nach dem Grundtyp der Landschaftsfelder und dem Basistyp der Einheit gerechnet. Dieser Faktor kann um +/- 50% streuen.

DIE INSTALLATIONEN

Auf den Landkarten gibt es feste Einrichtungen, die vom Programm vorgegeben sind:

ZENTRALEN
(Einkauf, Energie, Ausrüsten, Umrüsten, Reparatur, Betanken, Munition)

HÄFEN
(Einkauf, Energie, Ausrüsten, Umrüsten, Reparatur, Betanken, Munition)

FLUGPLÄTZE
(Einkauf, Energie, Ausrüsten, Umrüsten, Reparatur, Betanken, Munition)

REAKTOREN
(Energie, Reparatur, Betanken, Munition)

Weitere Bauwerke können von speziell dafür geeigneten Einheiten angelegt bzw. abgebaut werden:

DEPOTS
(Betanken, Munition)

BRÜCKEN

BEFESTIGUNGEN

ACHTUNG: Einige der Installationen haben eine begrenzte Lebensdauer und können durch Feindeinwirkung zerstört werden.

DER KAUF VON EINHEITEN

Der Einkauf erfolgt ausschließlich bei den jeweiligen Installationen (Zentrale, Hafen, Flugplatz). Begrenzt ist er durch die zur Verfügung stehende Energie und die für den jeweiligen Level definierte maximale Zahl von Einheiten.

Einige Einheiten können durch Nachrüsten verbessert werden. Diese Nachrüstpakete ändern das Basismodell nur in Details, die zudem nicht zwangsläufig alle sichtbar sind (Tankinhalt, Panzerung, Reichweite, Waffenstärke, Aufklärungsradius). Hierbei bleibt das Grundmodell in seinen Abmessungen unverändert.

Ab 500 Erfahrungspunkten stehen für die Einheiten Umrüstpakete zur Verfügung, bei denen nur die Konzeption und die Einsatzverwendung beibehalten wird, alles andere jedoch variieren kann. Es handelt sich hierbei um ein nahezu neues Modell, welches mit seinem Dienstvorgänger nur in groben Zügen übereinstimmt.

HINWEIS: Hierbei kann auch die Traktionsart wechseln!

DIE FAHRZEUGE

Die Funktionen der Einheiten sind über das Aktionsmenü zugänglich, welches per Mausklick auf die entsprechende Einheit aufgerufen wird. Es sind dabei nur diejenigen Kommandos sichtbar, die momentan zur Verfügung stehen. Bei allen Kommandos wird optisch angezeigt, auf welche Felder sich die Ausführung der Operation bezieht.

WICHTIG: So lange bei einer Einheit noch nicht alle Bewegungspunkte verbraucht sind, kann sie wiederholt bewegt werden, bis entweder die Bewegungspunkte alle verbraucht sind oder die Einheit gekämpft hat.

In der Zentrale bzw. in den Reaktoren können

angeschlagene Einheiten wieder auf volle Stärke gebracht werden. Erreicht eine Einheit die Stärke 0 verschwindet sie von der Landkarte und ist verloren.

Die Darstellung der Kämpfe erfolgt wahlweise als 3D-Animation oder in 2D-Darstellung. Der Ausgang eines Kampfes wird dabei vom Computer berechnet und das Ergebnis in eine Animation umgesetzt.

DIE ALIENS (NUR KAMPAGNE)

Während der Level werden als Zufallsereignisse Aktionen der **'SNEAKERS'** eingespielt. Diese laufen wie folgt ab:

- Während einer Runde wird ein bestimmter Bereich des Spielfeldes abgeblendet und die darin befindlichen Einheiten sind weder sichtbar noch kontrollierbar. Die Größe dieser Zonen ist dabei variabel.

- In der nachfolgenden Runde ist der Bereich wieder normal einsehbar, aber alle Einheiten, die sich darin befanden greifen zum Abschluß der Runde die am nächsten stehende Einheit an - egal welcher Partei sie angehört. Selbst angreifen können weder der Spieler noch die Computergegner.

- In der Folgerunde (die 3. seit Start des Ereignisses) ist alles wieder **'NORMAL'**.

DIE SPIELKONDITIONEN

Gewonnen ist ein Level, wenn:

1.) in der **KAMPAGNE** innerhalb des vorgegebenen Rundenlimits

- das Levelziel erreicht wird
- alle Gegner eliminiert sind
- alle gegnerischen Zentralen eingenommen wurden

2.) im **STANDARDLEVEL**

- alle gegnerischen Zentralen eingenommen wurden

Verloren ist das Spiel, wenn:

1.) in der **KAMPAGNE**

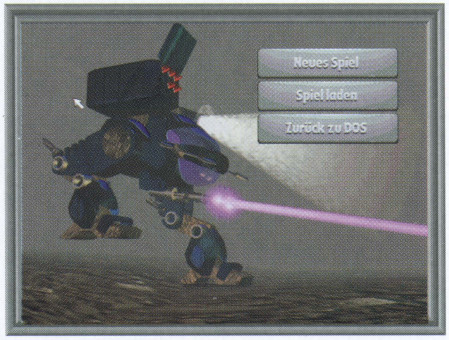
- das Levelziel nicht erreicht wird
- die eigene Zentrale zerstört wird

2.) im **STANDARDLEVEL**

- die eigene Zentrale zerstört wird

SPIELSTART

Nach erfolgreicher Installation der Software bzw. nach Laden von **SPACE MARINES** wird dem Spieler das 'Startmenü I ' angeboten.



'NEUES SPIEL' öffnet das Startmenü II

'SPIEL LADEN' führt zum Einstiegsschirm I mit den gespeicherten Spielständen

'ZURÜCK ZU DOS' bricht die Startroutine ab und führt zur DOS-Ebene zurück

Beim Neustart eines Spieles muß im Startmenü ausgewählt werden, ob die Kampagne oder ein Standardspiel gewünscht wird:

'KAMPAGNE' öffnet das Einstiegsmenü II (ohne Spielstand) mit festgelegten Spieler- und Computerparteien.

'STANDARD' schließlich führt zum Einstiegsmenü III (ohne Spielstand-Speicher) mit frei einstellbaren Spieler- und Computerparteien.

'ZURÜCK' setzt das Spiel zurück zum Startmenü I

DIE CHARAKTERE (NUR KAMPAGNE)

Die Führungsmannschaft der Space Marines setzt sich neben dem Spieler aus vier Einzelcharakteren zusammen, denen jeweils ein Spezialgebiet untersteht. Die Personen stehen sowohl vom äußeren Erscheinungsbild als auch von Ihrem Psychogramm her symbolisch für das entsprechende Spezialgebiet. (Name, Rang, Zuständigkeit)

NAME, RANG:	ZUSTÄNDIGKEIT:
MAJOR RONALD „D.J.“ TORRANCE	Leitung der Operation
LIEUTENANT JACK „THE TRIGGER“ RAMPOLE	Kampfkraft der Einheiten
LIEUTENANT MIKE „MAYBE“ STARKLEY	Logistik
LIEUTENANT HENRY „GOTCHA“ SEAGROVE	Aufklärung

Jede dieser Personen kann im Laufe der Kampagne durch Erreichen einer bestimmten Punktezahl befördert werden. Haben alle eine bestimmte Beförderungsstufe durchlaufen, wird das Einsatzteam mit einem Orden ausgezeichnet. Beförderungen und Auszeichnungen sind mit bestimmten Effekten gekoppelt, die dem Spieler im Fortlauf der Handlung Vorteile gegenüber dem Computergegner und den **'SNEAKERS'** verschaffen.

DER EINSTIEGSSCHIRM

Dieser Bildschirm beinhaltet neben den abgespeicherten Spielständen alle Spieloptionen:

VOREINSTELLUNGEN

'WETTEREINFLUSS'	an oder aus
'ALLES SICHTBAR'	begrenzte oder unbegrenzte Sicht

SCHWIERIGKEITSGRADE

AUTOMATIK

'BETANKEN'	Automatisches Betanken an oder aus
'VERTEIDIGUNG'	Auswahl der Einheit zur Verteidigung einer Installation
'WAFFENWAHL'	Auswahl der optimalen Waffe im Falle eines gegnerischen Angriffs

Beim Einstieg über **KAMPAGNE** kann der Spieler sich einen der angebotenen Charaktere aussuchen, unter dessen Pseudonym er das Spiel antritt. Zusätzlich zu den Einstellungen unter **KAMPAGNE** kann links unter einer beliebigen Landkarte ausgewählt werden. je nachdem, wieviele Spieler auf der ausgesuchten Karte möglich sind, kann links oben jeweils die Zuordnung **'SPIELER'** oder **'COMPUTER'** getroffen werden.

IM SPIEL

Das Spielerinterface, auf dem die Landkarte mit allen Installationen und den Einheiten sichtbar ist, bietet folgende Schalter in der rechten Funktionsleiste:

'LUPE' Umschalten zwischen den 3 möglichen Zoom-Stufen

'KOORDINATEN SYSTEM'
Einschalten des Hexagonalfeld-Gitters

'PFEIL' Aktivieren des Angriffsmodus

'WOLKE' Einschalten der Wetteranzeige

'BETANKEN' Automatisches Betanken der Einheiten

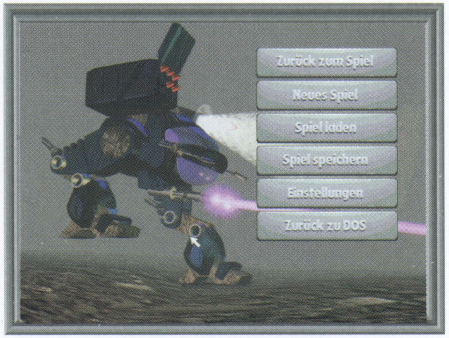
'VERTEIDIGUNG'
Automatische Auswahl der Einheiten, die eine Installation verteidigt

'WAFFENWAHL'
Automatische Auswahl der passenden Waffe im Falle eines Gegenangriffes

'RUNDE BEENDEN'
Startet die gegnerische Phase

'OPTIONEN' Öffnet das Options-Menü

DAS OPTIONSMENÜ



Hier werden folgende Funktionen angeboten:

'ZURÜCK ZUM SPIEL' Menü schließen

'NEUES SPIEL' Öffnet das Startmenü II

'SPIEL LADEN' Öffnet das Einstiegsmenü I

'SPIEL SPEICHERN' Öffnet die Speicherdatei für Spielstände

'EINSTELLUNGEN' Öffnet das Einstellungsmenü

'ZURÜCK ZU DOS' Bricht das Spiel ab

DAS AKTIONSMENÜ I

Beim Anklicken von Zentralen, Häfen und Flugplätzen wird ein Aktionsmenü geöffnet, welches folgende Möglichkeiten bietet: *(von links oben nach rechts unten)*

'EINKAUFEN' Öffnet den Einkaufsschirm

'BETANKEN'

'AUSLADEN'

'INSTALLATION SPRENGEN'

'INFORMATION'

'RUNDE BEENDEN'

Das schraffierte Feld links oben dient zum Verschieben des Menüs. Die Buchstaben **Z**, **G**, **A** und **W** haben die gleiche Funktion wie **'LUPE'** , **'KOORDINATENSYSTEM'** , **'PFEIL'** und **'WOLKE'** im Spielerinterface.

DER EINKAUFSSCHIRM

Der Einkaufsschirm bietet folgende Möglichkeiten:

Im rechten, oberen Fenster werden alle zur Zeit

käuflichen Einheiten gezeigt. Wird eine ausgewählt, zeigen die Informationsfenster die entsprechende 3D-Grafik, die technischen Daten, die Waffen, die 2D-Ikone und eine kurze Anmerkung. Die vier Schalter rechts neben dem 3D-Bild bieten unterschiedliche Darstellungsarten der Einheit.

'KAUFEN' - bestätigt den Einkauf und führt zurück zum Spielerinterface

'CANCEL' - bricht den Vorgang ab

DAS AKTIONSMENÜ II

Beim Anklicken einer Einheit wird ein Menü geöffnet, über das die Funktionen zugänglich sind. Nur die zur Verfügung stehenden sind dabei sichtbar. Von links oben nach rechts unten sind dies:

'BEWEGEN'

'ANGREIFEN'

'SPRENGEN'

'MINEN LEGEN'

'MINEN RÄUMEN'

'EINHEITEN AUSLADEN'

'FAHRZEUGE AUFRÜSTEN/UMRÜSTEN'

'INFORMATION'

'BRÜCKE BAUEN'

'SCHANZANLAGEN BAUEN'

'BETANKEN/AUFMUNITIONIEREN'

'ZUSAMMENLEGEN'

'RUNDE BEENDEN'

'DEPOT BAUEN'

'BOMBEN LEGEN'

DIE PLANETEN-INFO

SONNENSYSTEM:

Wega

NAME DES PLANETEN:

REDEYE 6

GRÖßTE SONNENENTFERNUNG:

$219{,}1 \times 10^6$ km

KLEINSTE SONNENENTFERNUNG:

$198{,}9 \times 10^6$ km

SIDERISCHE PERIODE:

259,52 d

SYNODISCHE PERIODE:

274,08 d

BAHNNEIGUNG GEGEN DIE EKLIPTIK:

$3^0 05'$

POLRADIUS:

4961 km

ÄQUATORRADIUS:

5103 km

MASSE:

$6{,}75 \times 10^{20}$ kg

MITTLERE DICHTE:

$8{,}48$ g/cm^3

SCHWEREBESCHLEUNIGUNG AN DER OBERFLÄCHE:

$9{,}26$ m/s^2

ROTATIONSPERIODE:

22h 02' 49"

ÄQUATORNEIGUNG:

$7^0 31'$

HAUPTKONTINENTE:

3 (Vorrag, Ganter, Shidonit)

MITTLERE TAGESTEMPERATUR:

$21{,}03^0$ Celsius

MITTLERE NACHTTEMPERATUR:

$3{,}78^0$ Celsius

Wichtigste Rohstoffe:

Seltene Erden, Manganit, Chromeisenstein, Uran, Edelmetalle, Bauxit, Titandioxid, Diamanten, Meeresfrüchte,

Bevölkerung: (Stand 01/07/2603)

101,478,905

Wichtigste Handelsgüter:

Mikroelektronik, Form- Metall, Stahl, Leichtmetalle

Hauptstadt:

Centaura (auf Ganter gelegen)

Monde:

3 (Big, Small, Bullit)

Mondradien:

Big 3071 km

Small 1239 km

Bullit 328 km

Infrastruktur:

gut ausgebaute Verkehrswege auf dem Land, Bahnlinien zwischen allen größeren Städten, Häfen, Flugplätze

CREDITS

SPACE MARINES - DAS SPIEL

Idee & Konzept

Robert Reischmann

Programmcode & Computerintelligenz

Andreas Niedermeier

Objekt- & Leveleditor

Andreas Niedermeier

Cover-Illustration

Tom Thiel

Leveldesign

Robert Reischmann

Landkarten-Finish

Wolfgang Niedermeier

2D-Grafik

Oliver Papoulias

Kay Poprawe

Ramiro Vaca

2D-Animation

Oliver Papoulias

Kay Poprawe

3D-Objekte & -Animation

Jesus Menendez

Andrè Schneider

Dirk Bialluch

Dirk Baltinowitz

Ramiro Vaca

Zwischensequenzen

Andrè Schneider

Dirk Bialluch

Musik

Michael Franck

Soundeffekte

Dirk Bialluch

Michael Franck

Anleitung

Robert Reischmann

Satz & Layout

Katrin Eismann

Installationsroutine

Mathias Reichert

Mastering

Mathias Reichert

Technische Gesamtleitung

Mathias Reichert

Projektleitung

Robert Reischmann

Testspieler

Olaf Ernst

Mathias Blunck

Carsten Heydorn

Ulrich Gähler

Sebastian Rech

Tord Kasten

Sven Ehlers, u.v.a.

Technischer Support

Dirk Baltinowitz

Tools

Christoph Wilhelms

Michael Kleps

Michael Böker

Mathias Reichert

Idee

Andreas Niedermeier

Robert Reischmann

Drehbuch

Robert Reischmann

DARSTELLER

- **Terry O`Shaughnessy**

  Charlotte Weston

- **Michelle Lagrange**

  Marie Francis

- **Ronald Torrance**

  Russel Boulter

- **Fausto Ramirez**

  Cliff Predgen

- **Mike Starkley**

  Tony Marshall

- **Pjetr Smertnoff**

  Olegario Fedoro

- **Harry Seagrove**

  David John Pope

- **Jack Rampole**

  Mark Powley

Produktionsfirma

Chopstick Films

Studio

Chopstick Studios

Produzent

Software 2000

CREW

- **Regie**

  Rainer Thieding

- **Regie-Assistent**

  Patrick Fohrmann

- **Kamera Assistent**

  Claus Bosch dos Santos

- **Gaffer**

  Uli Hüppe

- **Ton**

  Einar Marell

- **Make up**

  Peggy Kurka

- **Styling**

  Dörte Krützfeldt

- **Requisite**

  Marc Bühring

- **Props**

  Roman Mohrherr

- **Projektleiter**

  Sohar Solomon

- **Produktionsleiterin**

  Muscha

- **Runner**

  Susanne Pridöhl

- **Catering**

  Panzerknacker

AUSSTATTUNG & POSTPRODUCTION

- **Kamera Ausstattung**

  T.H. Rose

- **Licht Ausstattung**

  Electric Sun

- **Film Material**

  Eastman Kodak

• **Ausstattung**

AV-TV

• **Filmlabor**

Atlantik Film Kopierwerk

• **Abtastung**

Speckert & Partner

• **Reiseagentur**

Reisefieber

Dialoge und Synchrontexte

Robert Reischmann

Synchronisation

Chopstick Films

Computerhintergründe

Dirk Bialluch, Andrè Schneider

Video- und Audioschnitt

Dirk Bialluch

Soundmix

Dirk Bialluch

Special Thanks

G. Hagedorn, S. Schlüter

TASTATURÜBERSICHT

Folgende Tastaturbefehle können jederzeit im Spiel benutzt werden:

1 → Schaltet die Zoomstufe auf 640 x 480

2 → Schaltet die Zoomstufe auf 800 x 600

3 → Schaltet die Zoomstufe auf 1024 x 768

HINWEIS: Die Auflösung 1024 x 768 könnte mit älteren VGA-Monitoren Probleme bereiten.

I → Info (Cursor muß auf einem beliebigen Objekt der Karte stehen)

X → Die Animation des Einkaufsschirmes wird auf der Karte abgespielt (Cursor muß auf einem eigenen Objekt positioniert sein)

W → Waffenwahl (Cursor muß auf einem eigenen Objekt positioniert sein)

R → Wetter ein- und ausschalten

G → Gitter ein- und ausschalten

L → Spielstand laden

S → Spielstand speichern

LEERTASTE → Positioniert den Cursor zum nächsten eigenen noch nicht bewegten Objekt